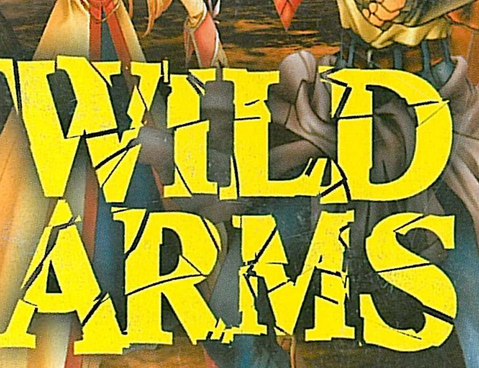
SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 16

15~~X~~ PTAS.

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento



WILD ARMS

Te desvelamos de principio a fin todos los secretos del último gran RPG de PlayStation

WILD ARMS /4/

Nos habéis «atormentado» con dudas sobre WILD ARMS, y esperamos que con esta guía consigáis solventar vuestros atascos. Nuestro Final Boss de la revista, THE ELF, se ha tirado las últimas madrugadas explorando cada recoveco de este excepcional RPG para evitar que seáis vosotros quienes perdáis el sueño. Así que ya no tenéis excusa para concluir con paciencia y calma la aventura de los tres héroes de MEDIAVISION. ¡Ah!, un apunte. Insistimos en deciros que NO llaméis pidiendo trucos, escribid una carta a la revista.



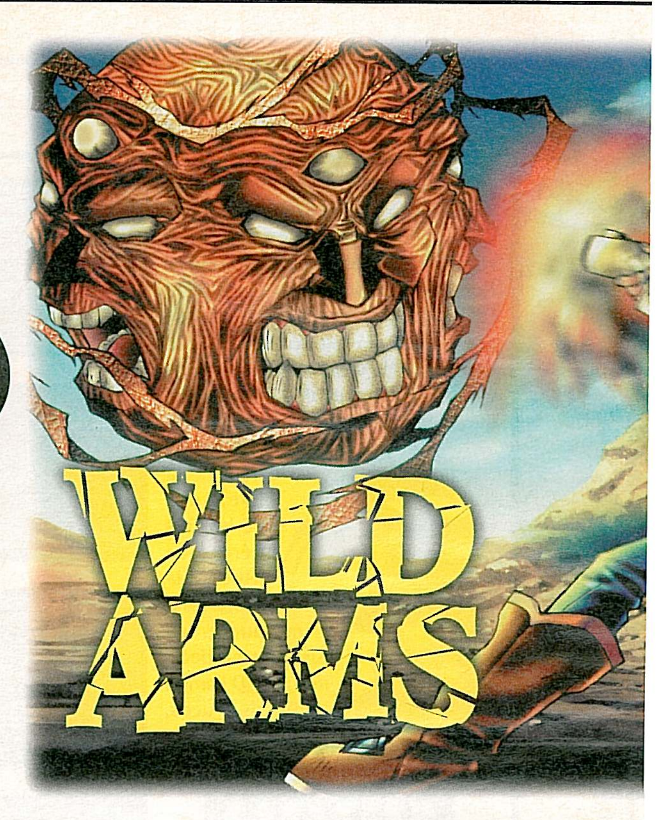








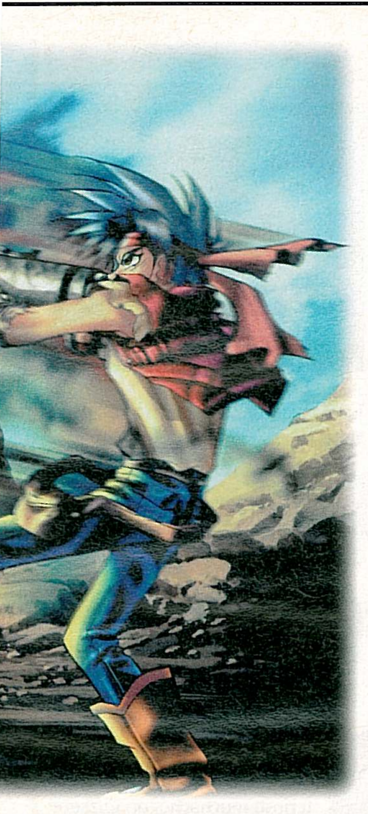




SI SOIS UN POCO HABILES Y OS PREOCUPAIS POR DESCUBRIR TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO, CALCULO QUE EMPLEAREIS UNAS CINCUENTA HORAS EN CONCLUIR CON EXITO EL JUEGO. ESO SI OS AYUDAIS DE ESTA GUIA, PORQUE HAY DETERMINADAS SITUACIONES DEL JUEGO QUE PUEDEN ATASCAROS DURANTE HORAS. COMO SIEMPRE, UTILIZAD LA GUIA COMO ULTIMO RECURSO, NO POR SISTEMA.

Antes de que docenas de llamadas de almas atormentadas por WILD ARMS irrumpieran en la redacción de **SUPER JUEGOS**, mis compañeros de la revista me convencieron para que me quede sin dormir unas cuantas noches de Febrero y os desvele todos los enig-

PLAYSTATION
SONY C.E.-MEDIA VISION
RPG



mas que encierra WILD ARMS. He querido proporcionaros una completa guía para llegar al final del juego y encontrar todos sus secretos. Creo que el juego lo merece, tanto por su largo desarrollo y numerosos secretos como por la complejidad de algunos de sus puzzles. Mientras preparo mi venganza contra mis «colegas», espero que el esfuerzo os sirva de ayuda.

Pero antes de comenzar con la guía de WILD ARMS, me gustaría daros unos cuantos consejos acerca de cómo utilizarla y de cómo hacer vuestro viaje por el juego un poco más cómodo, aunque sé perfectamente que la mayoría de vosotros ya se ha enfrentado a retos parecidos o incluso mayores. Para aquellos que no, nunca viene mal una pequeña ayuda. Esta guía ha sido pensada para complementar el juego y no para consultarla de principio a fin, ya que le quitaríais toda la gracia a un gran RPG que merece ser experimentado por vosotros mismos. Sólo recomiendo utilizarla en aquellos momentos que estéis realmente atascados con un puzzle o con grandes dudas existenciales tipo «¿qué hago ahora?». Referente al juego, os recomiendo que grabéis todas las veces que podáis (sobre todo si vivís al límite y no combatís horas extra para ganar experiencia), que descanséis en las posadas, que exploréis cada palmo del terreno en los pueblos, cuevas, bosques, etc. en busca de items y, sobre todo, que gastéis los dineros en nuevo armamento y ropas. Tampoco olvidéis curar vuestros males en las iglesias, hablar con todo el mundo las veces que haga falta, tener paciencia con los numerosos combates y utilizar convenientemente las tools de cada personaje. Como consejo final os recomiendo que juguéis con un buen volumen o con cascos para disfrutar de la genial banda sonora. Y ahora... comienza WILD ARMS.

1
TRES ES COMPAÑÍA



Después de disfrutar con la soberbia intro del juego, esperad unos segundos y seréis recompensados con una segunda y reveladora intro en la que se narra lo sucedido en las lejanas tierras de Artica. ¿Quién es el personaje que huye del castillo? Más adelante lo sabréis. Ahora llega el momento de elegir uno de los tres personajes del juego para dar comienzo a la aventura. Os propongo este orden:

RUDY ROUGHNIGHT
CAZADOR DE SUEÑOS

Al tranquilo pueblo de surf ha llegado un misterioso muchacho, un Cazador de Sueños, que así es como se llama a todos aquellos que se atreven a surcar las tierras de la decadente Filgaia. Su nombre es Rudy y pronto se va a ver envuelto en un desagradable affaire. Tras recibir un pequeña recompensa del propietario de los establos, tendréis que ir a ver al Mayor Pifer que os obsequiará con el primer tool en forma de **Bombas** infinitas para romper pequeños ob-


BOSS
ZOMBI

jetos, abrir paredes y otras utilidades. Antes de despediros del Mayor uno de los habitantes del pueblo le comunica que Tony, un chico del pueblo, se ha introducido en la peligrosa Cueva Bayas, situada al sur de Surf. Allí tendréis que ir, pero antes os recomiendo luchar un poquito para practicar y subir un poco el nivel de experiencia. En la cueva os esperan pequeñas dificultades en forma de enemigos (cuidado con los murciélagos), puzzles terriblemente sencillos de los de accionar palancas, una pared falsa con manzanas en su interior y otra al lado de Tony. Coge la baya y que hay bajo el pilar y lárgate. A la entrada del pueblo te esperan las gentes alborozadas por haber salvado al galopín de turno, pero pronto esas risas se tornarán en llanto por la aparición de un gigantesco enemigo. Después de acabar con Zombi (utiliza Arma Cargada), la gente te echará la culpa del terremoto ocasionado al coger la Baya Santa y de sembrar el caos en los alrededores del Pueblo Surf. Serás juzgado por sus habitantes y expulsado del pueblo, y tan sólo Tony y su padre reconocerán el error. Dirígete al sureste en busca de la ciudad de Adlehyde y, si eres curiosón, prueba a visitar la abadía de Curan, situada al suroeste del pueblo de Adlehyde.

COSAS QUE HACER EN SURF...

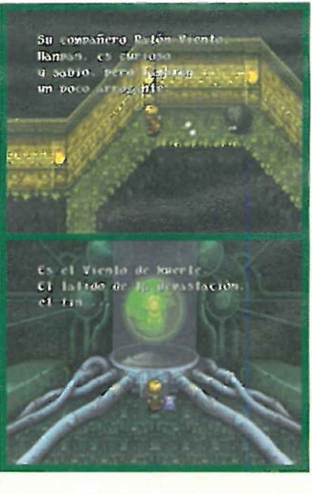


Si Surf os parece aburrido, no olvidéis probar estas curiosidades, que aunque la mayoría no sirven para nada, sí os harán pasar unos momentos divertidos. Si lanzas cierta gallina a la puerta de la casa de Tony, obtendrás un jet luminoso,. Si «obsequias» con una bomba al perro de Tony, te atormentará durante un buen rato persiguiéndote por todo el pueblo. Coloca a Rudy detrás de un caballo e intenta hablar con él para recibir tu merecido en forma de «rasca-almas». Si más adelante vuelves al pueblo y utilizas la varita mágica de Cecilia para hablar con los caballos, te sorprenderán sus ingeniosos comentarios. No está mal para un pueblo.

JACK VAN BURACE
CAZADOR DE TESOROS

Este intrépido cazador de tesoros, sospechosamente parecido al Garrett de la segunda intro, y su ratón **Hanpan**, una de las valiosas tools del personaje, están buscando el Poder Absoluto. Introduce tu nombre en el interior del templo y prepárate para una simpática secuencia donde tendrá lugar la presentación del personaje. Ahora te toca a ti sacar las castañas del fuego y salir del templo vivito y coleando. Ve a la derecha y activa el switch. En la parte izquierda utiliza a Hanpan para acceder al cofre que oculta el Sombrero y dirígete por el camino del centro y «pa'dentro». Activa el switch de la puerta derecha, coge la Baya Cura con Hanpan. En la pantalla de los cinco bloques tira el del centro y lanza a Hanpan para pulsar el switch. Graba. Activa los tres switches. Consejo: en los combates contra los esqueletos utiliza Saque Loco para destruirlos fácilmente. Consigue los Guantes. Pisa uno de los switches y lanza a Hanpan al otro. Serás transportado a un misterioso lugar. Escucha al Elw holográfico llamado Emiko (este nombre te será útil más adelante, de momento no te preocupes). La reveladora conversación te lleva también a Adlehyde al sureste del Templo Memorias. Espera junto a Rudy al tercer personaje.

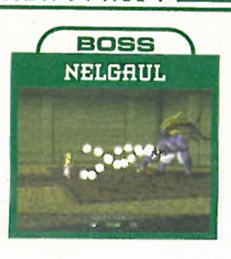




CECILIA LYNNE ADLEHYDE
PRINCESA ADLEHYDE



BOSS
NELGAUL



Es la princesa y futura reina de Adlehyde. Mientras se despide de sus compañeras y profesoras sucede algo muy extraño. Habla con la profesora situada a la derecha y te dará un emblema que utilizarás en el círculo de magos de la abadía para obtener un nuevo poder mágico. La chica de la biblioteca te pedirá el **Magirreloj** para ordenar los libros. Si vas a ver a Anje y utilizas el **Prisma** te obsequiará con este reloj mágico, tu segunda tool además del Prisma, y ahora podrás ordenar los libros. Tras la revelación del libro parlante tendrás que visitar a la hermana Mary que te hablará de la Biblioteca Sellada. Aprovecha para leer los libros de todas las estanterías de la abadía. Algunos poseen útiles consejos. Habla con la chica que está al lado de la tienda de magia. En el patio tendrás que mover las estatuas y hacer que miren las dos al centro. Utiliza el prisma entre ellas y después delante del símbolo azul en el pasillo. Cecilia será transportada a la biblioteca. Abre las puertas con la ayuda del prisma, busca y pulsa el switch que está bajo las cajas, lanza una caja al cristal naranja para abrir la puerta. En la siguiente habitación no rompas la última caja, cógela, pisa el switch y ahora lánzala al cristal naranja. Ya estás en la Biblioteca Sellada y ahora tendrás tiempo, entre combate y combate, para leer todos los libros. Encuentra los tres libros y lánzalos a la hoguera para abrir la puerta. Baja las escaleras, abre el libro y enfréntate a Nelgaul. Utiliza tu magia contra él y recupera energía de vez en cuando. Tras derrotarle, el secreto de la familia Adlehyde te será revelado, y el Guardián Stoldark será tu primera runa: La **Runa Agua**. dirígete a Adlehyde, al noreste.



2
ADLEHYDE O TIERRA DE LUZ

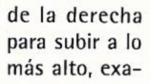
Si todo ha ido bien te encontrarás con los tres personajes delante de la posada de Adlehyde, alrededor de la cacatúa multicolor donde grabas las partidas y cambias de personaje. Tendrás noticias por primera vez de que algo va mal en la tumba de Lolithia gracias al vocerío de unos trabajadores. Todavía no podrás unir a los personajes, así que vete con Cecilia a ver a su padre al castillo. De momento y hasta que den comienzo las fiestas de Adlehyde, la princesa permanecerá en el anonimato, con lo que tendrás que dirigirte a casa de Emma la arqueóloga y enterarte de lo que está sucediendo en la tumba de Lolithia. Emma te pide ayuda para acabar con los enemigos que han invadido dicha caverna. Pero te harán falta compañeros de viaje, así que habla con Jack y una vez que se te haya unido haz lo propio con Rudy. El equipo ya está completo. Aprovecha estos momentos de tranquilidad y date una vuelta por la bella Adlehyde, compra items, habla con todas sus gentes, mejora el Arma de Rudy, busca items (emblemas, manzanas, bayas, gella...) por todo el pueblo y no te olvides de echar una ojeada a los preparativos del Festival de Ruina (vaya traducción lamentable). Tampoco estaría mal que escudriñases las interioridades del castillo. Salva, sal del pueblo y ve al norte, a la tumba de Lolithia.

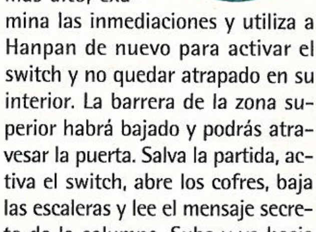




3
TUMBA DE LOLITHIA









Habla con todos los obreros y hazte con todos los objetos de valor que hay en las habitaciones, como Bayas y Manzanas. Pronto encontrarás a Emma y ya podrás entrar en las ruinas de Lolithia. Primero activa el switch que encontrarás en la puerta derecha, y que no se te olvide utilizar a Hanpan para abrir los cofres amarillos (si lo haces tú mismo te explotarán en las narices) y las bombas de Rudy para destruir las rocas que bloquean el camino. Activa el segundo switch para bajar la barrera metálica, y atraviesa la puerta que hay al lado de la barrera para conseguir otro emblema. Sube y llegarás a una gran estancia, utiliza las escaleras de la derecha para subir a lo más alto, examina las inmediaciones y utiliza a Hanpan de nuevo para activar el switch y no quedar atrapado en su interior. La barrera de la zona superior habrá bajado y podrás atravesar la puerta. Salva la partida, activa el switch, abre los cofres, baja las escaleras y lee el mensaje secreto de la columna. Sube y ve hacia la puerta de la derecha, coloca los cuatro bloques en los espacios vacíos y aparecerá un enemigo gigantesco llamado Magtortous. Tras acabar con él, el Golem Lolithia será subido a la superficie por Emma y sus operarios.

BOSS
MAGTORTOUS

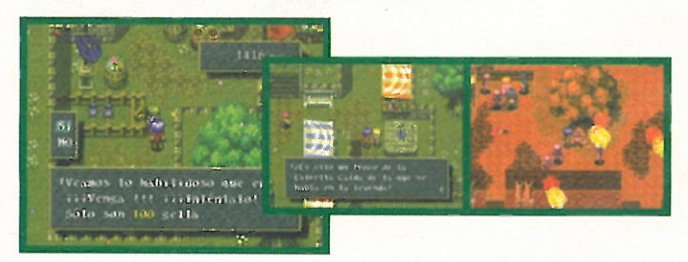


4

FESTIVAL DE MUERTE

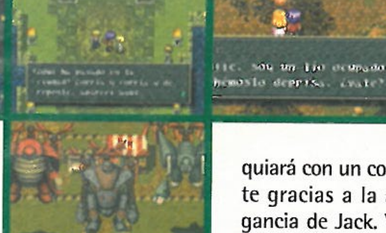
Ya estamos de vuelta en Adlehyde, y los preparativos del Festival de Ruina han llegado a su fin. Cecilia vuelve al castillo y Rudy y Jack se marchan a dormir, ¿qué les deparará la mañana siguiente? El festival está en plena ebullición, y lo mejor que puedes hacer, además de observar los Golems y demás objetos de interés, es participar en cuatro minijuegos: coger topos, dar a la bola, el cobarde definitivo y la prueba del tiempo. Los ganadores obtendrán buenos premios y lo pasaréis bomba. Si encontráis a Emma os dará los 500 gella prometidos. Si ya no tienes nada que hacer en el festival, dirígete a la parte superior derecha de la pantalla, y habla con una mujer contrariada por haber perdido a su hijo, un niño con un globo rojo. Se empieza a masticar la tragedia. Vuelve a Adlehyde y busca al niño que se encuentra en pleno centro del pueblo. Nada más alcanzar al pequeño el cielo se rompe y comienza a cundir el pánico entre los habitantes, unas columnas de fuego comienzan a bombardear todo Adlehyde acabando con la vida de muchos de sus habitantes. Gracias a las ventanas que te muestran el paradero de los demás protagonistas observarás a Cecilia rodeada de esqueletos y otras criaturas a las puertas del castillo. Acaba con ellos y prepárate para rescatar a todos











los supervivientes en tan sólo cinco minutos (es fácil). Vuelve al castillo, allí está el rey malherido y con la amenaza de entregar el prisma de Cecilia para salvar la integridad del castillo de Adlehyde. El rey te prohibe dárselo al malvado Belselk, por lo que tendrás que huir del castillo sin que te atrapen los guardias y llegar hasta la cocina. Habla con el cocinero situado más a la izquierda y prepárate para surcar los subterráneos del castillo. La salida está situada en la parte sureste del laberinto, pero no estaría mal que explorases todos los caminos en busca de items. Algunos cofres tendrás que abrirlos con Hanpan. Salva la partida y ve en busca de Belselk, que recogerá el prisma y te obsequiará con un combate gracias a la arrogancia de Jack. Vuelve al castillo y asistirás al fallecimiento del rey y a la nueva imagen de Cecilia. Relájate y observa el gran funeral de Adlehyde acompañado de los créditos y una impresionante melodía. Ahora comienza Wild Arms.

BOSS
BELSELK



5
RUMBO A MILAMA

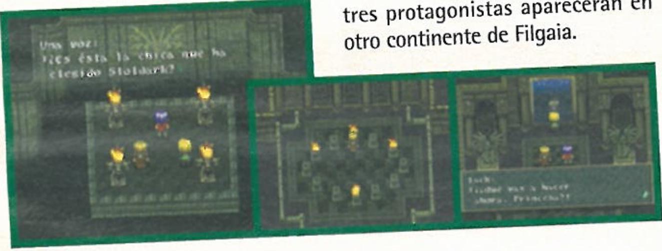


Busca a la princesa y dirígete a la habitación con un gran mapa en la pared. Allí te estará esperando el ministro Johan y un montón de cofres. Tu primer objetivo será llegar hasta el paso de la montaña al oeste de Adlehyde, pero antes de partir que no se te olvide donar 500 gellas al comité de restauración de la ciudad que está reunido en la casa del alcalde. Una vez que llegues al paso montañoso y en la primera zona oscura de sus complejos cavernarios encontrarás una segunda tool para Jack, la **Llama**, que te permitirá encender lámparas y quemar hierbas secas entre otras cosas. Ilumina todas las estancias en busca de objetos y prepárate para una buena cantidad de combates durante tu estancia en el paso montañoso. Tras abandonar la primera cueva y en un bonito paraje entre dos grandes montes, Jack aprenderá del viento reinante en esa zona una nueva técnica de ataque llamada **Ultrasónica**. Utilízala en el siguiente combate, primero aparecerá señalada con interrogaciones, pero una vez utilizada aparecerá su nuevo nombre. Antes de abandonar la segunda zona de cavernas tendrás que buscar el emblema y el Mapa Mágico que se encuentra tras una pared falsa muy cerca de los dos guardianes (si no la veis, visitad al oculista). Este mapa aparecerá al pulsar SELECT y os mostrará en un pequeño plano las ciudades y lugares visitados. Encamínate al sur tras dejar las cuevas y encontrarás el pueblo de Milama. Descansa, salva la partida, ve hacia el pub, habla con el dueño y espera a que los clientes se larguen mientras Cecilia engulle hamburguesas de cinco en cinco. El propietario es familiar de antiguos monjes del Templo Guardián o Ermita del Guardián, y te dará una valiosa contraseña y una medalla sagrada. Antes de zarpar en busca de aventuras consigue items de ayuda, armas y demás porque te harán falta. ¿Has bombardeado las tres cajas gigantes de madera? El templo te espera.

6 BIENVENIDO A ERMITA GUARDIAN



Nada más entrar sube las escaleras y enciende las lámparas en el orden que te dijo el dueño, imaginando que forman la esfera de un gran reloj. Primero la que señala el hipotético 2, luego el 10, el 6 y por último el 12. Baja las escaleras y busca las tres Manzanas Místicas, las dos Magizanas de los extremos y los dos Emblemas. Ahora graba la partida. En la segunda habitación con antorchas sigue el orden que te muestra la pantalla*. Los tres personajes atravesarán el espejo y vivirán pequeñas aventuras independientes, cada uno con su propio drama y experiencias del pasado. Llega con los tres, es fácil, al final, y tres Guardianes Gurdijeff, Moa Gault y Fengalon se comunicarán contigo y te darán las tres runas, **Runa Fuego, Runa Tierra y Runa Viento**, con las que podrás equipar a Jack y Rudy. A Cecilia dejalá, de momento, con la de Stoldark. Los tres protagonistas aparecerán en otro continente de Filgaia.





7
BASKAR Y LAS MONTAÑAS ZENOM

Tras la conmoción dirígete al venerable y hospitalario pueblo de Baskar y busca al jefe de la tribu, que por cierto ya sabía de vuestra próxima llegada al poblado y vuestras intenciones y destino. Nos aconsejará ir al Monte Zenom en búsca de un Guardián antes de que caiga en las manos del acechante enemigo. Graba, compra, busca y habla por todo Baskar. Ya en el Monte Zenom encomiéndate a San Apapucio y Santa Tila de Menta, porque el número de combates exasperará al más pintado. Los numerosos pasajes con estatuas serán fáciles de resolver, tan sólo coloca las de color gris pétreo para que mantengan las líneas maestras de las resplandecientes. Así irás abriendo todas las puertas. Deshazte de la hierba seca con la poderosa herramienta de Jack (eso mismo dijo anoche...), la Llama para ser exactos. Hay cinco cofres amarillos de esos que debes abrir con Hanpan y no tú... ¡Boom! Demasiado tarde. Al subir la escalerita que hay ante los cofres, Jack aprenderá otro poderoso ataque llamado Meteorítica. Más combates no, por favor. Bajo unas hierbas se-









BOSS
ORGA



cas hay un switch. Si buscas bien encontrarás el libro Magi Palabra para equipar la mano izquierda de uno de los protagonistas. Arriba en la cumbre te espera Belselk, junto a la estatua profanada del Guardián Tenoginos y su araña gigante Viuda Orga. A luchar madre, pero no se te olvide invocar al Guardián Stoldark con Cecilia para asestar golpes de más de 1000 puntos al despreciable arácnido. Obtendrás la **Runa Cumbre**. Vuelve a Baskar a hablar con el jefe y te dirá que la primera estatua del Guardián que custodiaba



desde hacia 1000 años a Madre, el líder de los Demonios invasores de Filgaia, ha sido destruida, pero que todavía quedan las estatuas de Santo Centauro y Puerto Timney. Con salvar una de ellas se impedirá la resurrección de Madre. Se te hará entrega del Fuego Kizim que tendrás que utilizar en la pirámide Elw cercana a Baskar. En la pirámide lee el mensaje de la piedra e introdúcete en el pasadizo situado bajo la cascada de la izquierda. Ofrece el Fuego Kizim a la caldera y sube arriba en busca del transportador. Atención: despegue inmediato a las estrellas. Aparecerás de nuevo en el continente norte de Filgaia, pero esta vez cerca, muy cerca de la ciudad de Santo Centauro.

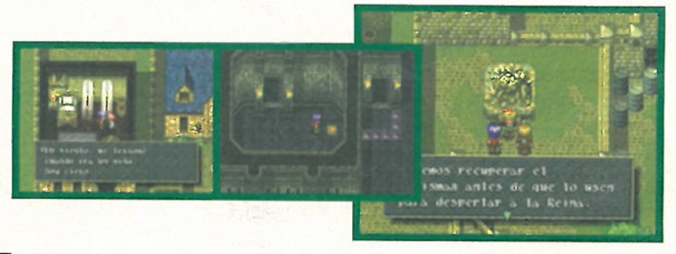




8
EL DRAMA DE SANTO CENTAURO

Coge el Protector de la Pirámide Elw y camina hacia el sur hasta alcanzar Santo Centauro. Dedica unos minutos a explorar, comprar, mejorar Armas, buscar items y luego busca a uno de los guardias de seguridad de la ciudad que habita en una gran casa, al lado de donde vive la niña ciega. Te dará la Placa Llave que abre Torreta y ya podrás ir al noreste en busca de este lugar que antes permanecía cerrado. Una vez dentro activa los dos switches que bajan sendas barreras metálicas, consigue el Emblema y prepárate para unas series de plataformas desplomantes. En una de ellas encontrarás la nueva Arma de Rudy, el potente **Laser Prisma**, pero no te olvides de conseguir también el Escudo Redondo y otro Cargador. Activa otros dos switches para anular barreras, graba partida y lee con atención el curioso mensaje cifrado de la pared. No hace falta ser muy listos para averiguar que primero tendremos que entrar por la puerta que está más a la derecha, luego por la de la izquierda y por último de nuevo atravesar la que está a la derecha. Sigue subiendo, abre tres cofres con tres Cabritas para revivir a los compañeros y te darás de bruces con Alhazad y su mascota drago-

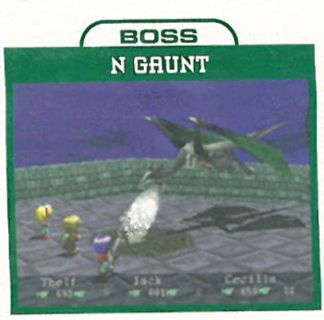









nesca N. Gaunt. Te recomiendo utilizar Stoldark para quitarle mucha energía. Una vez derrotada aparecen Juana Calamidad y McDullen, que te ayudarán a romper la barrera a cambio de 2000 gellas. Abandona la torre y dirígete a Santo Centauro para encontrarte con una ciudad despoblada. Todos los habitantes han desaparecido, menos la niña ciega, y docenas de monstruos te esperan en las calles. Como curiosidad léete el dramático diario del guardia de seguridad para saber lo que ocurrió. Consigue los items que antes permanecían custodiados (por el niño, el perro y dentro del pub) y coge la Runa Santa de la estatua profanada. No te olvides del Duplicador, te permitirá abrir puertas selladas con magia. Abandona la ciudad hacia el sureste hasta encontrar la Pirámide Elw (¿qué son esos postes?). Puerto Timney te espera al oeste...



BOSS
N GAUNT

9
BODA EN PUERTO TIMNEY



Actualiza tus armas en la tienda de Luld. Habla con las gentes y ve al pub en busca del capitán Bartolomé y de su absurda historia del Cristalito que se encuentra en el Rodeo de Muerte. Si vuelas por los aires las cajas de madera encontrarás a un tipo curioso escondido que te permitirá obtener una habilidad nueva para Jack y Hanpan llamada **Trucada**, que les permitirá buscar en los bolsillos de sus enemigos. Por detrás del pub accederás a tu segundo Duplicador. Que no se te olvide echar una ojeada al puerto antes de partir al Rodeo de Muerte, situado al oeste del desierto. Tus dos objetivos principales allí serán pulsar los botones para hacer aparecer las escaleras y desplazar las cinco estatuas para atravesar el pasillo de las otras cinco estatuas. Recuerda que en la entrada el pasillo central te lleva a una habitación donde podrás salvar, y el de la derecha a una estancia con cuatro cofres y otras tantas manzanas. Cuando cojas el Cristalito el templo se derrumbará y tendrás tres minutos para buscar la entrada secreta que se encuentra tras el punto de salvar partida. Coge los dos Emblemas y prepárate para enfrentarte a Caos. Al derrotarle obtendrás la **Runa Muerte**. El templo desaparecerá para siempre. Entrégale Cristalito a Bartolomé y disfruta con su enfrentamiento verbal contra el clan Drake. Habla con todos en el barco, toma nota y duérmete. La falsa boda tendrá



BOSS
CAOS



BOSS
ZED



lugar a la mañana siguiente y tendrás que estar fresco para responder correctamente a las diez preguntas del cura para hacer creer a Drake que la boda es verdadera. En esto que llegará Zed y nuevo combate, pero aunque salgas victorioso Lady Harken espera al otro lado del barco para destruir la estatua. Jack sospecha sobre la identidad de Lady Harken. Te será otorgada la Runa Trueno. Cuando vayas a ver a Bartolomé te agradecerá los servicios prestados y te obsequiará con dinero, items de gran ayuda y la herramienta de Cecilia, **Vara Mágica**, que te permitirá comunicarte con los animales. Es hora de partir hacia la pirámide Elw al suroeste de Puerto Timney y utilizar los Duplicadores para abrir las dos puertas mágicas. Las tres estatuas han sido destruidas y Madre ha completado su resurrección. El refugio inexpugnable de los Demonios se encuentra en Artica.

LAS 10 RESPUESTAS DE LA BODA

1: La novia avanza. 2: Olivia Clare. 3: Bartolomé. 4: Golosinas. 5: Vieja Luna. 6: Derecha. 7: Cristalito. 8: 8. 9: Lucadia. 10: Estoy demasiado avergonzado.

MIENTRAS...
EN MILAMA



Ahora que tienes la Vara Mágica para comunicarte con las bestias y has aparecido cerca de Millama, habla con el perro que guarda el edificio y obtendrás la herramienta **Radar** para Rudy, que te permitirá encontrar dinero y objetos con facilidad.

10

DE RÍO DE ARENA A JARDÍN DE PLACER



Al lado de Milama, al este, está Río de Arena. El simpático mono de su interior te eneñará el camino si hablas con él (con la Vara de Cecilia, por supuesto). Primero a la derecha y luego arriba, hasta el final. Baja la escalera. Encuentra dos cofres y una puerta a la derecha que te guiará a una puerta falsa con el item Orbefuerza. Tras un par de viajes por el Río de Arena habrás recogido algún item más y habrás llegado al punto de grabar partida. Antes de salir de la cueva subiendo y bajando escaleras recuerda que tendrás que buscar el nuevo ataque oculto de Jack Hoja Cura (coge la corriente del Río justo al lado de una puerta con escaleras que descienden para llegar allí), que aprenderás de una gran piedra, tras encender las antorchas. Ya estas fuera, camina hacia el este atravesando el desierto y llegarás a Cementerio de Barcos. Utiliza la herramienta Radar de Rudy para buscar objetos. Habla con Dan y te contará lo de su mujer, la Cuchilla del Guardián, el brazalete perdido y el Jardín de Placer. Habla con la chica del pelo verde para obtener pistas







acerca del Jardín. Date una vuelta por la playa y sal del pueblo en busca del Jardín Placer en el desierto. Entra por la puerta derecha y sal por la izquierda. Busca la puerta oculta en las columnas hacia la derecha y graba la partida. Camina hacia la izquierda hasta el final y baja todo el rato, abre el cofre, sube otra vez y pisa el switch situado a la izquierda, sube, derecha y en el primer cruce ve hacia abajo, coge el Duplicador, otro teletransportador y a por Gigamantis. Utiliza las bombas para hacer subir a la superficie al ser y una vez en el combate utiliza el poder Valkiria (le quitarás 1000 puntos de golpe). Coge la repugnante cabeza de la Mantis y lánzala al cristal para abrir la puerta de abajo. Ya es tuya la herramienta **Garfio de Fuerza** que te permitirá engancharte y alcanzar puntos lejanos. Sube y llegarás a la zona idónea para estrenar tu Garfio. Usa los transportadores de la derecha, izquierda y centro para obtener la **Runa Flash** y después el brazalete de la mujer de Dan. Entrégaselo a Dan en el pueblo y Jack aprenderá tu tercer poder especial, la Fuerza **Visión Sónica**.

BOSS
GIGAMANTIS

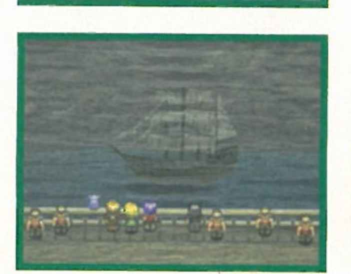


11
HISTORIAS DE BARCOS

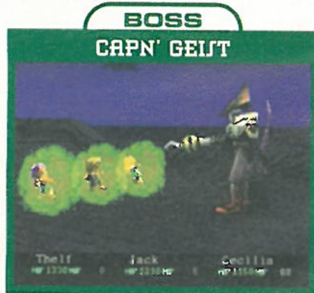
Busca a Bartolomé en el puerto, ve a dormir y regresa de nuevo. El Barco Fantasma te espera en alta mar. Lee el mensaje secreto del libro y dirígete a la derecha, a la última habitación. Pulsa el switch y se abrirá una pequeña puerta. No te preocupes de los cofres azules, más tarde podrás abrirlos. Salva partida y a por el Capitán Geist. Te recomiendo la Visión Sónica de Jack y Stoldark para acabar rápidamente con él. Vuelve a Golosinas y observa la secuencia. Bartolomé te dejará su barco para viajar a partir de ahora por el mar interior. Ya en Cementerio de Barcos ve a la playa a recoger los cofres azules. Súbete al barco, aprende el rigor de los combates marítimos y busca algunas botellas que flotan en el mar (cerca de Santo Centauro, Adlehyde y Tripilar) con objetos como Duplicadores o Emblemas.





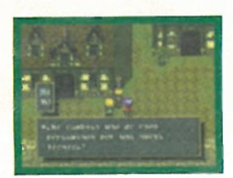


BOSS
CAPN' GEIST



MIENTRAS... EN ADLEHYDE

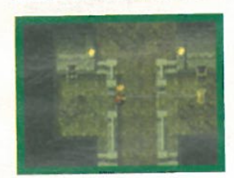




Cambia tu signo secreto por la nueva técnica de espada Rompe-alma al personaje situado al lado de la casa del Ingeniero Tom. Sigue donando dinero para la reconstrucción de la ciudad. Utiliza un Duplicador en la puerta cerrada del castillo para conseguir cuatro Emblemas y un Signo Secreto.

MIENTRAS... EN LA TUMBA DE LOLITHIA





Ahora que tienes el Garfio vuelve a la tumba y accede al cofre antes inaccesible que había en las alturas y que esconde un valioso Emblema.

MIENTRAS... EN PIRAMIDE ELW (ESTE DE ST. CENTAURO)

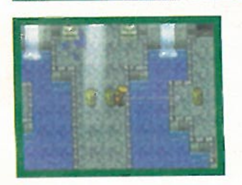




Utiliza el Garfio para conseguir 2 Emblemas más en la habitación inferior.

MIENTRAS... EN PIRAMIDE ELW (ESTE DE PUERTO TIMNEY)





Utiliza el Garfio para conseguir Pluma, Gafas, Memorias, Signo Secreto, Cargador y Emblema.

12
LA ULTIMA CHICA ELW

Ahora tendréis que ir a la parte sur de la isla donde se encuentra Cementerio de Barcos, exactamente a Ciudad Rosetta. Tendrás que dar un pequeño rodeo y aparcar tu barco un poco lejos, al este, para acceder a Ciudad Rosetta. Allí vive Mariel, el último Elw sobre la superficie de Filgaia, entre el desprecio de la gente de todo el pueblo en general y del Mayor Hernández e hijos en particular. Ve a visitar a Mariel, al este de la ciudad y admira su flor. Para curar la enfermedad del Mayor tendrás que ir a los bosques del sur, Colina Boscosa, en busca de Arnica. Llévale las hierbas al Mayor y habla con Juana a la entrada del pueblo. Es hora de visitar Trampa Volcán, una pequeña isla al este de Abadía Curan y buscar la Cuchilla del Guardián. Examina todos los rincones en busca de items valiosos. Coloca los postes morados para utilizar el Garfio y conseguir items como **Propulsor**, un Arma nueva para Rudy. Tras un festival de Garfio llegarás ante dos puertas, en la dere-

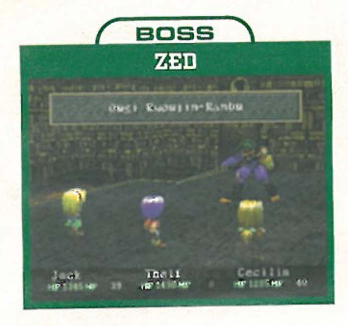








BOSS
ZED



BOSS
BELSELK



cha hay tesoros y allí se quedarán Juana y McDullen esperando. Toma el camino de la izquierda hasta llegar a presencia de Zed el plasta, que escapará por segunda vez. Graba partida y prepárate a luchar con Belselk ,que gracias a Juana Calamidad no dispondrá de todos sus poderes. Belselk sucumbirá y podrás coger la Maldad Roja de la siguiente habitación. Madre y los caballeros Quarter han conseguido un nuevo y letal aliado...



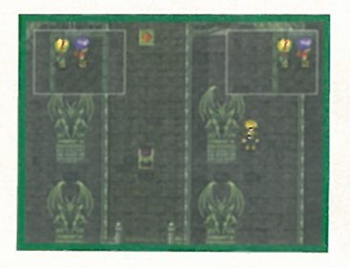




13
EN BUSCA DEL GOLEM PERDIDO

Aparecerás en Ciudad Rosetta, con lo cual tendrás que caminar al noreste para llegar de nuevo al barco y buscar una extraña edificación en el mar llamada Tripilar, situada muy al este en el mapa. Para alcanzar la cima de la torre tendrán que separarse una vez más: Jack por el teletransportador de la izquierda, Cecilia al del centro y Rudy por el de la derecha. En su camino Jack aprenderá la nueva técnica de espada **División** gracias a una estatua y su triple reto. Si habéis empezado por el camino incorrecto, en el cuarto piso tendréis la oportunidad de alterar vuestras posiciones. Activa los tres switches (el último con Hanpan). Aprovecha tu estancia en Tripilar para aumentar tu nivel de experiencia. La ascensión de Rudy y Cecilia es aún más fácil, y ella podrá además salvar la partida. Coloca a cada uno de los personajes de cara a las estatuas con la esfera azul resplandeciente. La puerta azul de abajo se abrirá y comenzará el combate con Mage Fox. Me-









BOSS
MAGE FOX



teorítica y Visión Crítica de Jack será una buena opción. Al acabar con ella obtendrás la Virtud Azul. Recarga energías en Puerto Timney y surca los mares en busca de la cueva Lecho del Gigante, situada en una pequeña playa al noreste de Cementerio Barcos. Coloca Virtud Azul a la izquierda y Maldad Roja a la derecha en la puerta. Coge los dos emblemas en la puerta de la izquierda





y salva partida. Ten cuidado con las traicioneras lanzas que surgen de la pared. Coloca los bloques sobre las marcas azules. Atraviesa los largos pasillos corriendo como alma en pena. Lanza las cajas al cristal naranja. Más lanzas, más pasillos y por fin: ¡el Golem! Corre a contárselo a Emma en Adlehyde. Aprovecha para colaborar de nuevo con la reconstrucción de Adlehyde. Tendrás que ir de nuevo a ver al Golem con Emma. Tras la profunda conversación entre Cecilia y el Golem, éste se une al grupo y será vuestro nuevo vehículo de transporte con el que además podrás cruzar aguas poco profundas y no serás inquietado por los enemigos. Tu próxima parada: Corte Seim.



14
EL PASADO DE RUDY



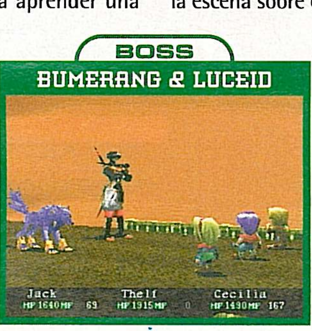
Camina con el Golem hacia el este y luego al sur, atravesando los mares y parte de la superficie de Artica, incluidas las inmediaciones de la Fotosfera, de momento infranqueable, hasta llegar a Corte Seim. Aparca el Golem y visita el pueblo, habla, compra, busca y date una vuelta por los sótanos de la gran casa. Habla con el profesor Maxwell y Rudy contará parte de su pasado junto al maestro Zepet. Tras una bonita secuencia de imágenes aparecerá Juana Calamidad, que intentará disimular su verdadera identidad ante la presencia de su padre. Maxwell te dará la llave Cuerda para visitar el Epitafio del Viento del Mar. Habla con McDullen y luego con Juana. En Epitaph Sea (aquí se traducen los nombres cuando les da la real gana) utiliza la Cuerda en la vieja máquina que obstruye la puerta, sube, y tras corretear por la cinta transportadora vuela por los aires la puerta falsa. Activa el switch y sigue subiendo. Utiliza la Vara de Cecilia en la Sombra Negra, el Guardián maldito Luceid, y síguele por la habitación hasta la puerta. Habla con él otra vez. Abre los dos cofres y utiliza a Hanpan para activar el switch a través de hueco de la pared y abrir el cofre. Obtendrás las memorias de Metal Bird o Ave Metal. Pi-







sa el switch y visita la habitación de la parte superior derecha. Introduce como clave **Metal Bird** y la biblioteca mostrará una entrada secreta. Utiliza el Duplicador en la puerta. La nueva herramienta **Patines de Rudy** te espera en otra habitación. Ahora podrás patinar en la dirección opuesta de las cintas transportadoras. Baja un piso, entra en la habitación con la escalera y sube por ella. Utiliza Cuerda en las tres máquinas para aprender una nueva técnica de Jack llamada **Tiro Explosivo.** El enfrentamiento con Bumerang y Luceid está servido. Os recomiendo acabar primero con el perro y luego con Bumerang. Tras unos cuantos minutos de show te darás cuenta que sólo era una prueba de vuestra fuerza. Coge la **Runa Entrada** y lárgate. Pero antes de abandonar Epitaph Sea prueba el camino de la izquierda. Ahora usa los Patines, nada más entrar, para conseguir un Duplicador y un Talismán. Vuelve a Corte Seim, habla con Maxwell y con Juana. Cuando te aburras de la fiesta habla con McDullen y tendrá lugar la escena sobre el puente, que además te permitirá ganar un nuevo poder: **Protección.** Aparece Alhazad reclamando la Runa Entrada, y tu próximo destino será Ermita Santa, donde ha huido todo el pueblo.



15

LA ERMITA DEL DIABLO

Las cosas no van muy bien en Ermita Santa. Date unas vueltecitas y conversa con los grupos dispersos de habitantes de Corte Seim. Hay dos puertas que requieren Duplicador, una a la izquierda con otro Duplicador y otros cinco útiles items, y la otra en la parte de abajo que oculta una estatua que al vencerla nos proporcionará otra técnica nueva de lucha **Gran Furia** para Jack. En una de las habitaciones encontrarás a un inocente perro que se convertirá en el bruto mecánico Agaless. Te recomiendo utilizar Meteorítica, Propulsor y Valkiria después de haber bajado las defensas de Agaless. Examina los barriles de la estancia donde permanecen Juana y el resto en busca de gellas. En la habitación con el niño temeroso de las ratas utiliza al bueno de Hanpan para apartarle de la monja y habla con ella. Ahora Hanpan te hará una serie de preguntas a las que hallarás respuesta en estas páginas. Alhazad se comunicará con vosotros. Volved a la habitación custodiada por un humano donde estaba el



BOSS
AGALESS



BOSS
ALHAZAD

Doctor Maxwell. Ahazad espera allí. Tras derrotarlo conseguirás la **Runa Entrada**. Ya en Corte Seim, Nicholi Maxwell equipará al Golem con Runa Entrada. Monta en el Golem y... corriendo hacia la Fotosfera.

■ RESPUESTAS HANPAN

1: Santo Centauro. **2**: Acurrucarse contra tu cuerpo. **3**: Atravesar junto con un humano. **4**: Entro con los humanos. **5**: Habitante convertido a monstruo.

16
MAS ALLA DE LA CUPULA

Acércate con el golem hacia la Fotosfera y difruta con la secuencia de la destrucción de la barrera. En el interior tendrás que volar por los aires, con las bombas, los postes intermitentes para eliminar los campos de detección. En la siguiente habitación déjate caer desde arriba sobre las plataformas con los postes de luz. Coge items, desactiva otro campo infrarrojo y vuelve atrás para tomar la puerta principal. Intenta atravesar el pasillo de infrarrojos un par de veces y vuelve frente a la puerta cerrada. Una misteriosa figura vestida de azul te abrirá la puerta (que extraño...). En una habitación a la izquierda te espera el cuarto Arma de Rudy, **Globo Doble**. Ahora te toca subir y subir y por supuesto combatir. Como recompensa te espera tu añorado **Prisma** perdido en Adlehyde tiempo atrás. Vuelve al corredor custodiado por infrarrojos, ahora ya no funcionan, y salva la partida por lo que pueda venir. Esquiva las luces de seguridad (sinó habrá combate), y llega hasta las zo-







nas de abajo. Algunas ocultan items valiosos como el Guantelete para Jack. La puerta que nos lleva ante el Golem Lolithia se encuentra hacia la derecha. Tras un duro combate seguiremos nuestro camino hasta Madre. Y tras otro duro combate la Fotosfera se hundirá en el océano y nuestros amigos Juana, McDullen y Bartolomé nos rescatarán con Golosinas. Ya a bordo los Caballeros Quarter nos darán un pequeño aviso. De vuelta en Adlehyde Emma os pedirá el libro para aprender algo más sobre máquinas voladoras.

BOSS
LOLITHIA



BOSS
MADRE



17
LOS MARES DEL SUR

¿Recordáis el fastidioso remolino situado al este de Ciudad Rosetta? Pues ese es vuestro próximo destino. Pero antes sigue donando gellas para el fondo de reconstrucción de Adlehyde y dale un repasito técnico a las flamantes cuatro Armas de Rudy. Antes de intentar el asedio al Vortex Ermita Dragón habla con las gentes de Ciudad Rosetta para averiguar el nombre del Guardián en boca de un atribulado Mayor Hernández. Ya puedes ir a ver a Lucadia en barco y sumergirte en Ermita Dragón. Antes de llegar a los bloques hay dos cofres. Mueve los bloques para acceder a la izquierda. Salva partida.

Sitúa los bloques sobre los espacios vacíos en todas las habitaciones. En una de ellas encontrarás la herramienta **Jarrón** para Cecilia. Ahora vuelve al punto donde se graba partida y sube, apaga el fuego con la nueva herramienta de Cecilia. Pisa el switch, mueve los bloques, coge el Duplicador. Lucadia espera, pero Lady Harken también. Tras hacer huir a la guerrera de la hoz, Lucadia os dará la Runa Tritón, y Jack aprenderá una nueva técnica **Hoja Culpa**. Una vez en la superficie te



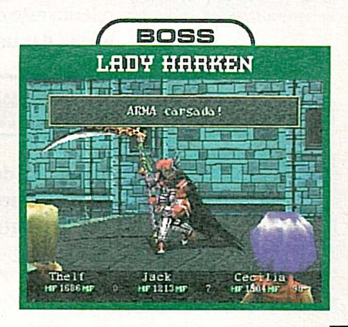






darás cuenta de que el fastidioso remolino que conectaba el mar exterior e interior ha desaparecido. Pásate por Rosetta para que sus habitantes te agradezcan la hazaña. Ahora que tienes menos limitaciones marítimas, busca estas cuatro botellas flotando con jugosos regalos en su interior: al oeste de Ciudad Rosetta (Duplicador), este de Baskar (Duplicador), muy al sureste de Ciudad Rosetta (Emblema) y al suroeste de Corte Seim (Emblema).

BOSS
LADY HARKEN



MIENTRAS...
EN CIRCULO AISLADO

Ahora que puedes explorar el mar exterior podrás acceder a estos Gremios Mágicos Avanzados, uno de ellos situado en la punta norte de la isla donde se encuentra Baskar, o frente a las costas de Milama, que te permitirá utilizar los emblemas para conseguir nuevos y más potentes hechizos. Hay otro Círculo Aislado situado en una arboleda en la isla más al sur del mapa, donde se encuentra Circo Antiguo, y en el que además hay un personaje que se teletransportará a Adlehyde para ayudar con sus poderes y que, a partir de ese momento, os permitirá crear conjuros avanzados en la restaurada ciudad de Cecilia para mayor comodidad vuestra.



MIENTRAS...
EN RUINAS OLVIDADAS



Este recóndito bosquecillo se halla al suroeste de Corte Seim, y en él encontraréis la Ocarina para llamar al Golem, un Cargador y algunos interesantes libros para leer. ¿A quién se referirá este enigmático diario? Quizá la música os pueda dar una buena pista.

MIENTRAS...
EN ISLA DESIERTA



Al noreste de Corte Seim se halla esta pequeña isla en la que encontraréis la **Runa Edén.**



MIENTRAS... EN FOTOSFERA





Vuelve a la Fotosfera destruida en Artica, el Golem todavía se encuentra en las proximidades, y podrás conseguir la **Runa Astro.**

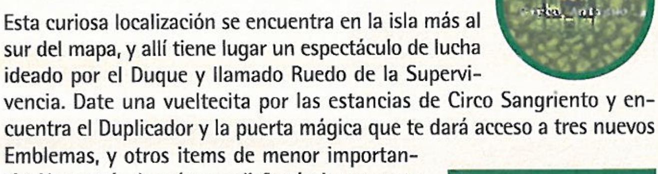
MIENTRAS... EN BARRANCO NIEVE



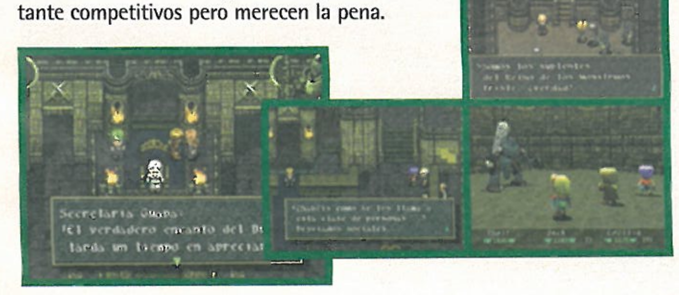


En una isla situada al norte de Artica, en Barranco Nieve, encontraréis la **Runa Hielo.**

MIENTRAS... EN CIRCO ANTIGUO



Esta curiosa localización se encuentra en la isla más al sur del mapa, y allí tiene lugar un espectáculo de lucha ideado por el Duque y llamado Ruedo de la Supervivencia. Date una vueltecita por las estancias de Circo Sangriento y encuentra el Duplicador y la puerta mágica que te dará acceso a tres nuevos Emblemas, y otros items de menor importancia. No estaría de más que disfrutárais con unos cuantos combates. Os garantizo que son bastante competitivos pero merecen la pena.

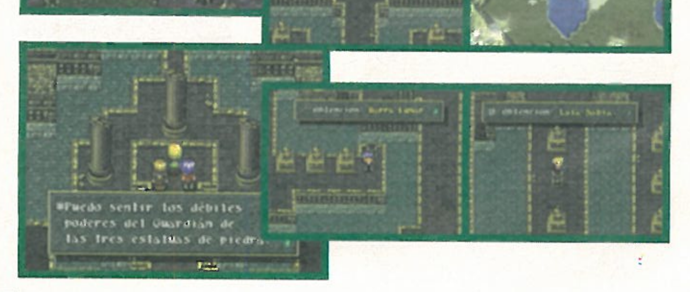


18 EL LABORATORIO DE LOS DEMONIOS

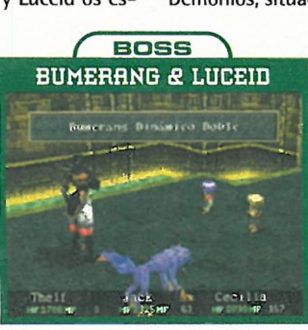
Esta recóndita caverna se halla al sur de Corte Seim, y en ella nos espera una gran zona repleta de postes que tendremos que surcar con el Garfio de Jack, para encontrar el Poncho Sioux (Jack), el Jubón Rojo (Rudy) y otros items de valor. Aprovecha los fáciles enfrentamientos con los dragones Viperia para ganar 4000 puntos de experiencia en cada combate (un Hi-Freeze de Cecilia bastará). Al salir de Isla a Deriva encontraréis otro Círculo Aislado para crear magia avanzada. Ahora, en el exterior, tendréis que utilizar la Ocarina para llamar al Golem y así llegar a Santuario Muertos al otro lado de la orilla.



Utiliza el Jarrón para apagar el fuego, toma el camino de la derecha y rompe la pared tras la estatua central. Apaga el fuego y coloca la estatua en el hueco. En el vestíbulo principal coloca la estatua que mira a la derecha en el hueco del suelo para abrir la puerta derecha. Recoge todos los objetos que puedas (especialmente el pergamino para Cecilia) y lee todas las inscripciones para obtener pistas. Delante de las tres puertas toma primero el camino central y luego el de la izquierda. En la sala



de las cuatro estatuas y los tres huecos coloca el rojo (amor) a la izquierda, el azul (valor) a la derecha, el amarillo en el centro y destrulle el plateado. Consigue la Barra Lunar para Cecilia, salva partida y utiliza el Prisma para abrir. Bumerang y Luceid os esperan. Después del combate hazte con las tres estauas de los ídolos y Cecilia conseguirá el poder **Gran Guardián**. Detrás de las estatuas hay una puerta que te llevará en presencia de una estatua y una nueva habilidad Saque Rápido de Jack llamada **Sombras**. Utiliza el golem hasta el barco y tu próxima parada será el mismísimo laboratorio de los Demonios, situado en una isla en la zona noroeste del mapa. Después de observar la escena de Alhazad y Lady Harken protegiendo la Lágrima de Oscuridad, destruye los mecanismos de seguridad, baja por el as-



censor y consigue el **Bazooka**, una nueva Arma para Rudy. Sigue bajando, recoge Sab. Potente para Rudy y otros objetillos de interés. Sigue bajando y elimina a los enloquecidos doctores que se ocultan tras las cuatro puertas pequeñas.

Ahora, tras recavar información y con un poquillo de suerte, deberías acertar cuál es el password para la puerta principal. Si no lo aciertas, es **Demon Gate** (la traducción al castellano aquí no sirve de mucho, ¿verdad?). Lady Harken y su hoz esperan en el interior. Al derrotarla podrás ver durante unos segundos la verdadera identidad de Harken, además de obtener una nueva técnica de Saque Rápido **Punta Magnum** de gran efectividad.

En esa misma sala hay dos Cargadores semiocultos.Vuelve a la entrada y...

BOSS

LADY HARKEN











19
RUMBO A OTRA DIMENSION



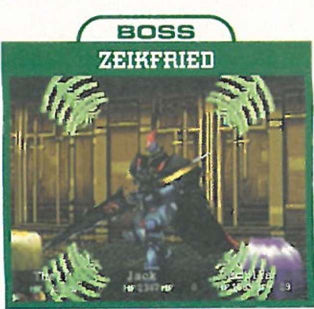
Tras un molesto combate de aperitivo, abre los cofres, recupérate y graba partida. Estás en otra dimensión. Te encontrarás a Zed por enésima vez, utiliza el Garfio en su cuerpo y persíguelo. Cuando Zed electrifique el suelo utiliza los Patines para llegar hasta la palanca y desactivar la electricidad. Antes de continuar persiguiendo a Zed, date una vueltecita para buscar items activando un par de palancas. Observa la artimaña de Zed para abrir una puerta secreta y haz lo mismo. En la habitación de las palancas pulsa, empezando por la izquierda, la 1, la 2, la 3, la 2 y la 4. Si lo haces mal y Zed te atrapa, podrás salir utilizando el Reloj. Salva y a sufrir, porque el golem Diablo, la tormenta carmesí espera (utiliza Hi Freeze). Sigue a Zed, introduce cualquier contraseña y habrá otro combate contra Zeikfried. En la impactante escena se descubrirá la identidad de Rudy. Madre y Zeik se encuentran de nuevo...



BOSS
DIABLO



BOSS
ZEIKFRIED

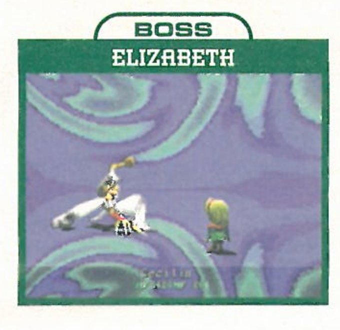


20
RECUPERACION DE RUDY



De vuelta en Adlehyde, y tras una tensa reunión, Jack y Cecilia (Rudy está herido) tendrán que ir a Ciudad Rosetta a ver a Mariel. Todos juntos partirán a Colina Boscosa hasta el pedestal que les transportará por la Dimension Elw a la Filgaia de hace 1000 años. Escena dramática de Mariel. Un grupo de Elws os llevará a Tarjón. Tras la charla con Emiko (este nombre será útil más tarde) hablad con los cuatro sabios de la casa situada al noreste del pueblo para conseguir la Llave Energía. Hay otros objetos como el Sombrero (Jack) y la Cinta Azul (Cecilia). Hacia el suroeste se encuentra Prisión Forestal, un laberinto repleto de enemigos y objetos (5 Emblemas y equipo para Jack, Rudy y Cecilia). Habla con el animalote de la entrada y te dará un buen consejo. Utiliza la Llave Energía para abrir el cofre rosa, descubrir un camino secreto y obtener en la cascada la **Runa Vida**. Hacia el sur encontrarás la salida. Atraviesa el puente y llegarás al Laboratorio de Vassim. Consigue todos los items de la casa. Tras la conversación cruza el bosque de nuevo y ve hacia el norte hasta Colina Boscosa para volver a la Filgaia actual a través de la Dimensión Elw. Utiliza el barco para llegar a la Abadía Curan y entra en la Biblioteca Sellada con el Prisma. Baja y consulta el libro De Le Metálica. Prepárate, porque nos encontramos ante el enigma más profundo e insondable de WILD ARMS, y que os ha traído de cabeza a todos vosotros. Utliza el reloj delante de la puerta

para abrirla, coge los tres primeros libros. Ahora viene la parte importante: **abre los cofres 3 y 4 empezando por la izquierda** y tus problemas habrán acabado, la puerta está abierta. Coge los cinco libros que te faltan para conseguir un nuevo poder Saque Rápido **Gran Zapp** de Jack. Ahora elige el siguiente orden para las puertas: izquierda, derecha, derecha, izquierda y derecha. Al final del camino te será entregada **Runa Hades**. Sal de la Biblioteca y vuelve al laboratorio de Vassim en la Filgaia del pasado. Con las dos Runas Vassim ha forjado la Cuchilla del Guardián en Rudy. Ahora Cecilia tendrá que ir a visitar a Rudy y será testigo de sus memorias a través de un sueño. En esto que aparecerá Elizabeth, un diablo femenino «comesueños» vulnerable a la magia Saint. Al derrotarla y sentir el verdadero amor recibirás la **Runa Amor**. Utiliza a Rudy para hablar con Vassim y así obtener el poder Tiro Furia. Explota la caja de madera que hay fuera de la casa de Vassim para obtener el Arma Secreta. Vuelve al presente, Mariel volverá a Ciudad Rosetta y aparecerán Juana y McDullen para llevarte a Adlehyde.


BOSS
ELIZABETH



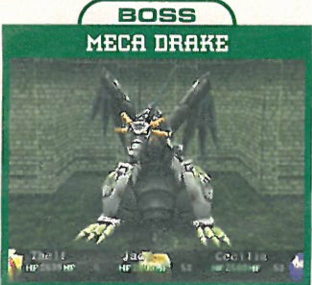
21
EL CIELO ES EL LIMITE



Atención a las simpáticas secuencias en Adlehyde. La profesora Emma ya tiene lista su máquina voladora, el Protoala, que os permitirá surcar los cielos. Anje os comunica que hay un grave problema en el sureste de Filgaia, y además tenéis que conseguir los Circuitos Geminis para potenciar el Protoala. Antes de abandonar Adlehyde dona dinero una vez más y vuela raudo y veloz a Cuerpo Geminis, al sureste de Adlehyde y oeste de Corte Seim. Antes de bajar, derriba la pared falsa de piedra y consigue un nuevo Saque Rápido llamado **Nova Cosmos** para Jack. Coge las dos joyas de las estatuas y utilízalas para conseguir items y abrir nuevos caminos. Conseguirás el nuevo Arma **Gláser** para Rudy, el Pase Negro de posterior utilización y otras dos joyas para utilizarlas en las dos estatuas que ocultan la puerta. Caerás al vacío pero conseguirás la Herramienta **Súper Guante** de Rudy que te permitirá derribar objetos y hacer caer los cofres que hay encima de las estatuas que además ocultan items tras ellas. Golpea el poste rosa y utiliza el Garfio. Meca Drake espera tu llegada



BOSS
MECA DRAKE





(utiliza Saint y Punta Magnum). Vuelve a Adlehyde y utiliza el Paso Negro en la tienda de items para acceder al mercado negro y adquirir nuevas armas y ropajes. Emma te espera en el castillo. El primer Circuito Géminis ha llegado, pero, ¿y el segundo? Parece que nuestros amigos del Golosinas no han tenido la misma suerte. Vuelve a Cementerio de Barcos, busca en la playa y encontrarás el segundo Circuito Geminis. Ya en Adlehyde dáselo a Emma. La Protoala ya está lista y te llevará a cualquier lugar en Filgaia. El castillo Pandemonio, rodeado de montañas, es tu próxima parada.

MIENTRAS...
EN TEMPLO MEMORIAS



Utiliza el password Emiko para acceder a la puerta sellada. El Prisma de Cecilia abrirá la otra puerta que oculta dos Emblemas y el Parasol. Teletranspórtate otra vez si tan sólo quieres ver al Elw holográfico.



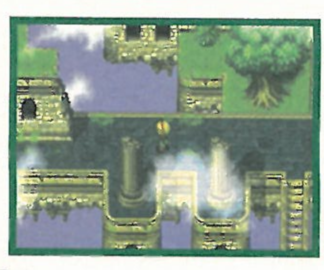


MIENTRAS... EN PASAJE CELESTIAL

Vuela con el Protoala al norte de la Abadía Curan hasta encontrar el Pasaje Celestial. Abre la puerta con el Duplicador, utiliza el Prisma, otro Duplicador más para conseguir dos Emblemas y pulsa el botón oculto en el jarrón de la estancia elevada a la derecha. Sube por la escalera de la izquierda y prepárate para una continua aparición de estrellas rojas en el suelo que te llevarán de vuelta a la entrada si no andas con cuidado. Aprende su posición. Utiliza un tercer Duplicador y lanza a Hanpan bajo los arcos centrales (Emblemas) si no quieres viajar al comienzo de la fase otra vez. Para abrir las compuertas doradas tendrás que inmovilizar los diamantes con las baldosas moradas del suelo (busca un movimiento tuyo que lo deje atrapado) y así poder tocarlos. Es complicado pero con un poco de lógica y paciencia se logra. Utiliza el Prisma entre los dos árboles y aparecerá Dhee para otorgarte la fuerza **Hechizo Doble**.









22 EL CASTILLO MALDITO

Para llegar a Pandemonio, la mejor referencia es el sureste de Puerto Timney. Coge la Nemogema de la habitación izquierda y pulsa el interruptor para acceder a la parte derecha. Alhazad y Turask aparecerán con Elmina. Ataca a Turask con Rainbow. Una vez derrotado Alhazad separará al grupo de nuevo. Ahora pasarás a controlar a Hanpan. Toma el primer agujero a la derecha y luego el que aparece en la estancia de las celdas. Sal por el segundo agujero y sigue el camino hasta la palanca de la pared que abrirá todas las puertas. Ahora tendrás que simultanear a los tres para unirlos de nuevo. Elige a Cecilia y pulsa el interruptor para ponerlo azul y que pueda salir Jack. Con Jack pisa el switch del suelo que baja la barrera para Rudy. Cecilia

BOSS
TURASK



tendrá que cambiar de nuevo de color para que pase Rudy. Jack cambiará de nuevo el color y Cecilia podrá salir de la habitación. Pisa el switch del suelo con Cecilia para bajar la barrera y sitúala encima del switch azul. Conduce a Rudy al switch central azul. Ya están juntos otra vez. Acaba con el Demonio Profeta de la habitación central. Punta Magnum y Saint acabarán con él. Vuelve sobre tus pasos y coge los objetos de interés (Emblemas y Ambrosía). Sube, graba partida y continúa tu ascensión. El tercer asno del castillo maldito, Shazam, te dará la bienvenida. Saint también le hará bastante daño. El efecto devastador de Lágrima Oscuridad se extiende por todo Filgaia. Relájate con las memorias de Jack y Elmina-Lady Harken.









MIENTRAS... EN ADLEHYDE



Entrégale el Arma Secreta a Tom y reparará la estatua Zeldukes. Cuando vayas a contemplarla te dará la **Runa Castillo.** Dona 30.000 gellas. Date una vuelta fuera de la ciudad y regresa para hablar con Drake, que vive en una de las flamantes casas al noreste de la ciudad. Ya tienes barco nuevo esperando en la playa para surcar los mares.

MIENTRAS... EN MAR INTERIOR



Si navegáis hacia el oeste de Cementerio de Barcos, cerca de las zonas más profundas del mar, Leviatán os atacará. Al derrotarle obtendréis Pret a Porte para Cecilia.

MIENTRAS... EN ALTAR ANTIGUO



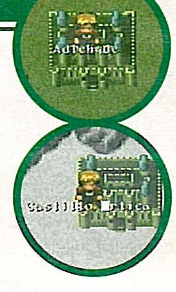
Utilizando el Protoala podrás acceder a un valle entre montañas situado al sureste de Santo Centauro y al oeste de Lecho del Gigante. Allí se encuentra la **Runa Espada.**

MIENTRAS... EN DESIERTO NOROESTE



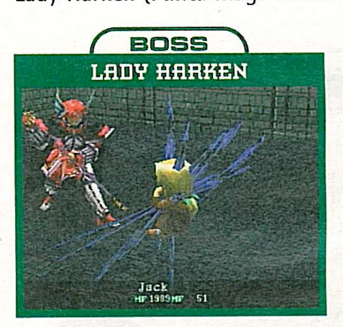
Si camináis por la franja desértica situada al noreste del mapa os encontraréis con el bruto mecánico Barbados. Si le derrotáis (Punta Magnum y Rainbow son bastante eficientes) conseguiréis la Rueca para Cecilia.

23
ARTICA NO PUEDE ESPERAR



Abre los cofres y sigue el camino de la derecha. La puerta de abajo te llevará ante más items. Tendrás que utilizar dos Duplicadores para sendas puertas mágicas que ocultan cuatro Signos Secretos. Un piso más arriba encontrarás el Arma **Extravaganza** de Rudy. Sube y examina la sala del trono real con Jack para obtener la espada Fiera Negra y un nuevo ataque Saque Rápido llamado **Vacío.** Que no se te olvide equipar la espada. Vuelve atrás y baja las escaleras. Jack se enfrentará a solas con Lady Harken (Punta Magnum le quitará mucha energía). Elmina y Jack se despiden. Obtendrás la **Runa Valor.** La torre Ka Dingel aparece en escena. Vuelve a Adlehyde y paga tu penúltima donación de 50.000 gellas para la reconstrucción de la ciudad.

BOSS
LADY HARKEN

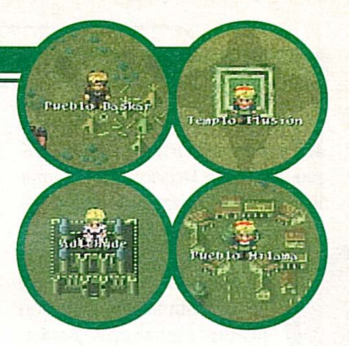






MIENTRAS...
EN TEMPLO ILUSIÓN

Habla con el jefe de Pueblo Baskar y dirígete a la pirámide que hay al norte para invocar a Zephyr y obtener la **Runa Esperanza.** Habla con el perro que está al lado del jefe del pueblo y vuelve a Adlehyde para hacer tu último donativo de 100.000 gellas. Sal del pueblo y vuelve a entrar para hablar con un nuevo personaje que aparece en el pub, el cual te hará entrega de Dispellado. Vuela hacia el Templo Ilusión, el círculo gigantesco de piedras al lado de Baskar, y utiliza el Dispellado en el orden abajo indicado. Dentro del Templo te espera **Runa Crono** y una misteriosa revelación acerca de Elmina. En el pub de Pueblo Milama la encontrarás... y podrás devolverle la cinta.

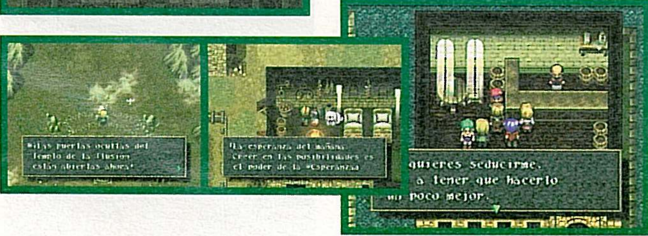




ORDEN DISPELLADO

NW, SW, SE, NE, W, S, E, N



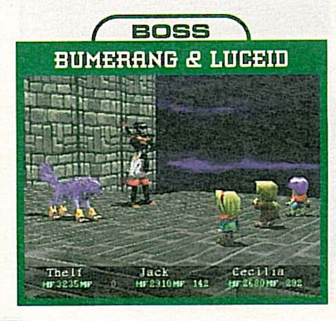


24
KA DINGEL

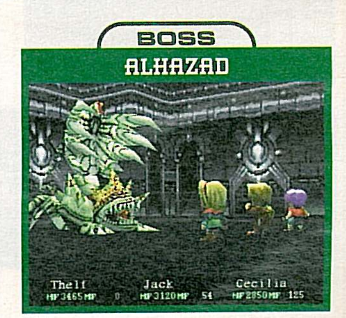
La torre emergente Ka Dingel te espera al norte de Circo Antiguo. Utiliza la Ocarina para llamar al Golem y alcanzar la torre custodiada por Bumerang y Luceid. Después de derrotarlos y de la escenita, sal otra vez fuera y coge Punta Sable. Hazte con las dos Megabayas y sube. Toma el camino de la izquierda, atraviesa la puerta con luz y rompe la pared falsa para acceder al switch naranja. A la derecha encontrarás otro switch que hará aparecer una estatua. Sitúa la estatua sobre el espacio negro y se abrirá la puerta central. Aprovecha todos los objetos de los alrededores (Magizanas, Animo Total, Mega Bayas...). Empu-



BOSS
BUMERANG & LUCEID

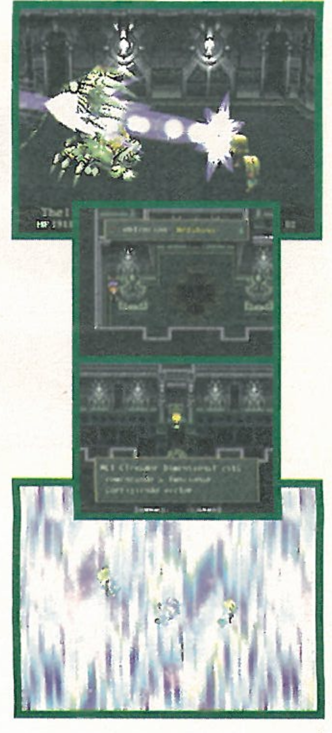


BOSS
ALHAZAD





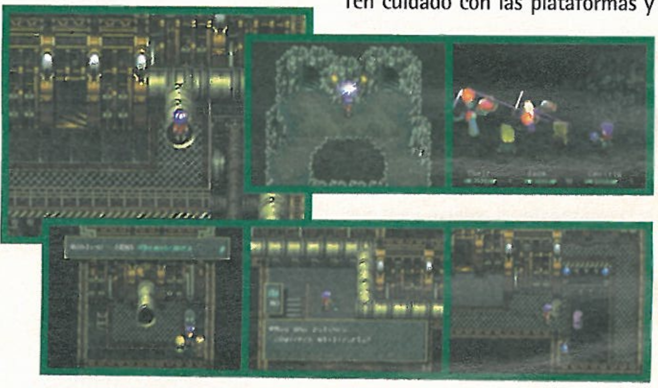


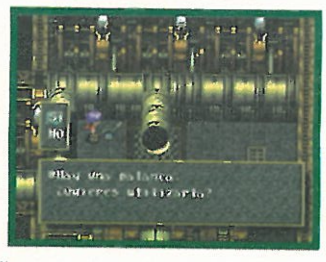


ja la estatua por el agujero para que caiga abajo y colócala en la parte izquierda de la puerta. Pulsa los dos primeros switches empezando por la izquierda, déjate caer y activa la palanca de la izquierda. Sigue subiendo, no te olvides de Escudo Metálico y destruye las esferas púrpuras con bombas. Activa una vez cada palanca para abrir la puerta, salva la partida y te enfrentarás a Alhazad (Saint le hace mucho daño). Tras a victoria Jack aprenderá la Fuerza **Ataque Doble**. La Luna Nueva Malduke espera la llegada de nuestros tres héroes en el asalto final a la Raza Demonio.

25 MALDUKE: LA LUNA NUEVA

En las primeras secciones de Malduke tendrás que reventar los dispositivos de seguridad por infrarrojos. Si bajas por la derecha y te introduces en la tubería hasta el final conseguirás el Arma **Demoledor** de Rudy. Por la derecha llegarás hasta un poste rosa que tendrás que golpear con el puño y después utilizar el Garfio. Desactiva el sistema de seguridad con la palanca. Baja y utiliza la entrada del centro. A la izquierda hay una palanca que activa una puerta y que os proporcionará la cuarta Herramienta de Jack, la **Guitarra.** Toma el camino de abajo, utiliza a Hanpan para eliminar el suelo explosivo y métete en la tubería, activa la palanca y vuelve. Ahora toma el camino de arriba. Ve a la derecha para encontrarte con la estatua y obtener el último Saque Rápido de Jack: **Triunfante.** Sigue buscando objetos en la tubería como la espada Infractor para Jack, Cetro Real para Cecilia y Hoja Plata para Rudy. Ten cuidado con las plataformas y

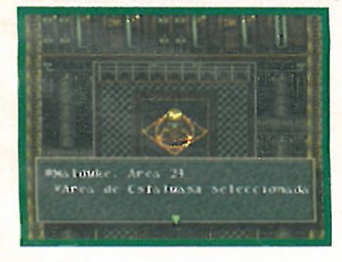




utiliza el Garfio a tiempo. La habitación de los tres símbolos y el punto de grabar partida te permitirán visitar las otras zonas de Malduke. Si enciendes el de la izquierda irás al Area Residencial, si activas el de la derecha visitarás el Area de Estatuas, si enciendes los dos irás al Area de Minas y si no enciendes

ninguno aparecerás al comienzo de esta zona. Vamos primero al Area Residencial (31) donde encontraremos las Alas, el primer efecto santo de Malduke, detrás de la gran lápida del cementerio situado al norte de la ciudad fantasma. En el Area de Minas (41) tendremos que abrir el segundo cofre (hay cuatro) por la derecha, que es el que contiene el Ojo verdadero, y mostrárselo al ojo de la verdad, después de romper el muro de piedra que lo tapa. Para comprobarlo, si emite un resplandor azul es que todo ha ido bien. Sitúate en el círculo de piedra y toca la Guitarra de Jack para que aparezca Sado. Al morir te dejará el Jubón Valor para Jack. Ya sólo queda el tercer efecto santo y está en el Area Estatuas (21). Baja al piso inferior saltando, destruye la pared que bloquea las escaleras y vuelve a subir. Déjate caer por la zo-



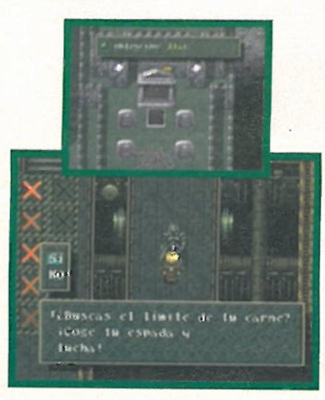


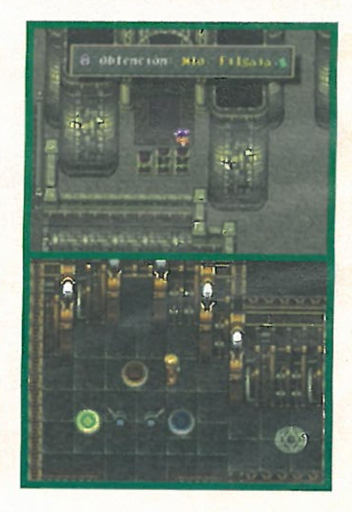


na de la derecha, pulsa el switch de la pared para que se ponga naranja y destruye el otro trozo de pared que impide el paso por las escaleras. Cambia el switch de la pared a azul para acceder a los switches del suelo que mueven la segunda estatua y cámbialo otra vez a naranja para acceder al segundo switch del suelo que moverá la primera estatua. Ya tienes el acceso libre al tercer efecto santo: **Brazos.** Busca la gran piedra donde hablan de Lucifer y Sado, y tras de ti encontrarás un pasadizo secreto (el switch de la pared tendrá que estar de color azul para que puedas pasar) que te llevará a un gran círculo de piedra en el que tendrás que apagar el fuego y tocar la Guitarra. Lucifer será invocado. A partir de ahora si tienes todavía misiones pendientes en Filgaia mejor que bajes y las completes, porque a partir del siguiente capítulo tendrá lugar la secuencia final del juego.

















MIENTRAS...
EN SANTO CENTAURO

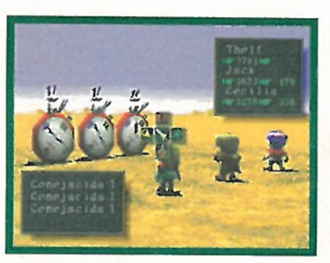


Vuelve a la ciudad devastada por los Demonios y habla con la niña ciega del pueblo. Sal de la ciudad y... te encontrarás a un Zed más reforzado que nunca.

MIENTRAS...
EN DESIERTO E ISLA



Para conseguir puntos de experiencia de una forma rápida prueba estas opciones. En la franja desértica, donde encontrasteis a Barbados, que va desde el noroeste hasta el sureste de Filgaia, encontraréis de vez en cuando una pandilla de Conejacidas. Si lográis derrotarles sin que huyan dejarán 20.000 puntos de experiencia por cabeza. En la isla central al este de Circo Antiguo habitan unas extrañas criaturas, los Hayokonton, que os otorgarán 20.000 puntos de experiencia por cabeza. El Saque Rápido División de Jack será efectivo. Si quieres ver todos los secretos de Wild Arms será necesario que pases por esta isla, ya que al vencer podrás obtener Duplicadores.



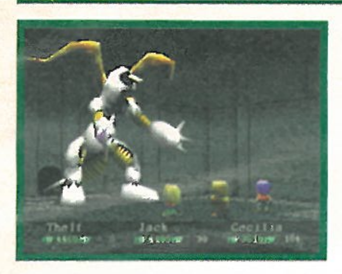


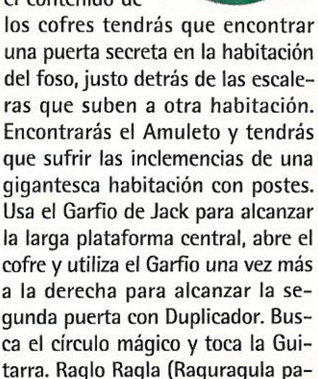
MIENTRAS...
EN CIRCO ANTIGUO



Vuelve a Circo Antiguo y rompe el espejo que hay en la sala contigua al trono de Duque Pegucci. Necesitarás cinco Duplicadores para acceder a Angol Moa. Si ya has derrotado a los primeros cuatro contendientes de Circo Antiguo aparecerá Bumerang Flash en escena para ponerte a prueba.

MIENTRAS...
EN ABISMO





Introdúcete en la torre Elw que hay cerca de Milama y viaja a la siguiente torre, realiza el viaje de vuelta y así continuamente hasta que aparezcas en este caótico mundo. Activa las palancas 1, 2 y 4 empezando por la izquierda y empuja la estatua de la derecha para pasar. Te harán falta dos Duplicadores. Consigue el Tejano, Corona Rubí y el Yelmo. Una vez conseguido el contenido de los cofres tendrás que encontrar una puerta secreta en la habitación del foso, justo detrás de las escaleras que suben a otra habitación. Encontrarás el Amuleto y tendrás que sufrir las inclemencias de una gigantesca habitación con postes. Usa el Garfio de Jack para alcanzar la larga plataforma central, abre el cofre y utiliza el Garfio una vez más a la derecha para alcanzar la segunda puerta con Duplicador. Busca el círculo mágico y toca la Guitarra. Raglo Ragla (Raguragula para los amigos) está esperando. Utiliza Cabritas o estás muerto, amigo. ¿Conseguirás la Estrella de Sheriff?



26
EL FINAL DE LOS DEMONIOS

Baja las escaleras de la parte derecha y utiliza Alas, Ojo y Brazos para abrir la puerta. Hazte con las Magizanas y prepárate para bajar escaleras. En una sala gigante serás sorprendido por los focos de vigilancia y te tocará enfrentarte al Golem Berial. No te olvides de coger la Ambrosía que hay en la parte trasera de la estancia. Abre la gran puerta y surca la gigantesca instalación galáctica donde te espera Zeikfried. Mientras una capa de oscuridad invade Filgaia aparecerá Motherfried para alegrarte la existencia. Acaba con ella y presencia la escena. Ahora vuelve y utiliza el transportador de la habitación derecha. Parece que todo ha acabado bien... Bueno casi. Todavía aparecerá Zeik Tuvai para librar el último combate. Una vez que hayas acabado con él, relájate y disfruta, te lo mereces, con el inolvidable final del juego, sus secuencias, bonitas pantallas en los créditos y sus gloriosas composiciones musicales. Hasta siempre WILD ARMS.



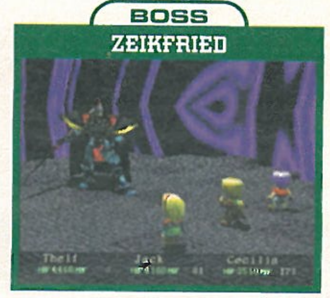




BOSS
BERIAL



BOSS
ZEIKFRIED







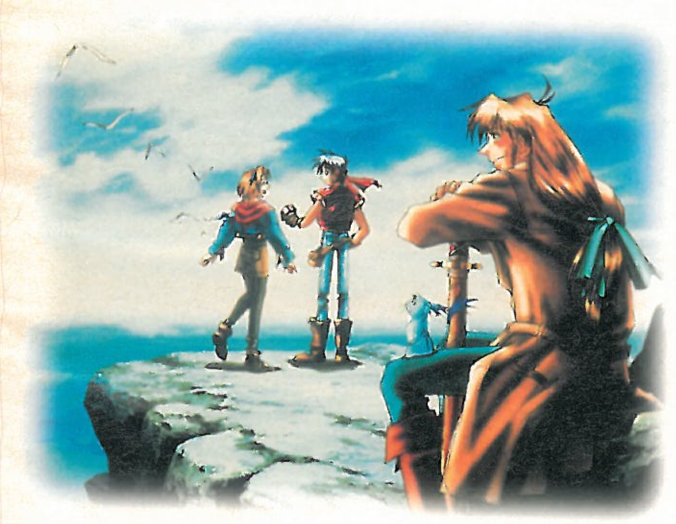
BOSS
MOTHERFRIED

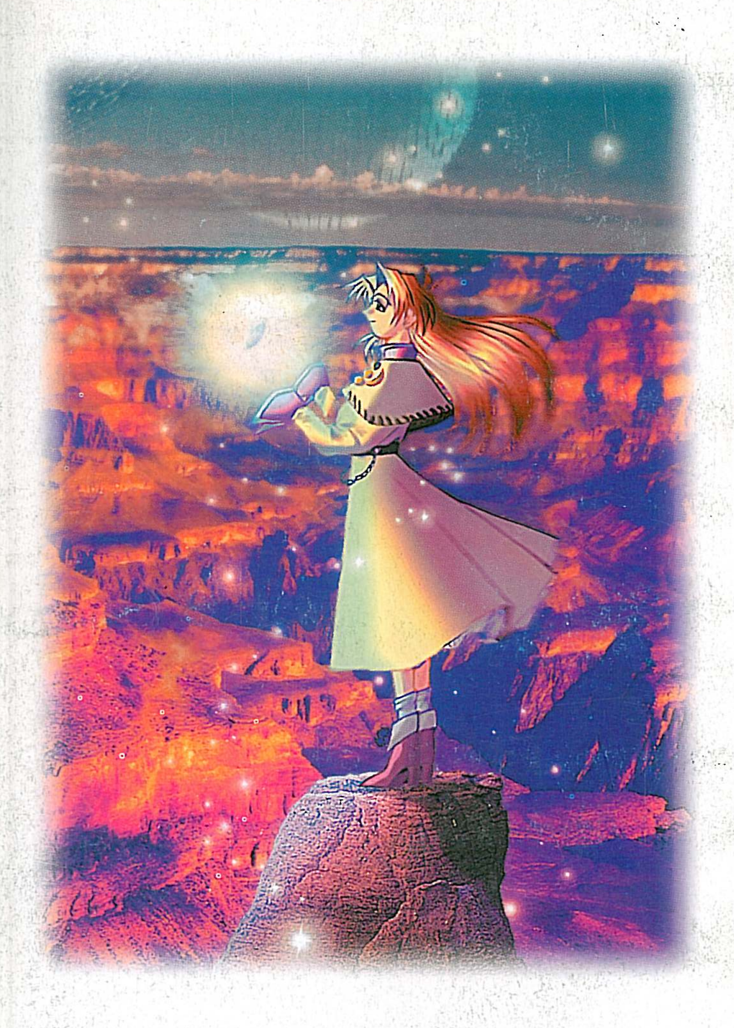


BOSS
ZEIK TUVAI









SUPERJUEGOS

EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA